



Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

EKSPLORASI ANIMASI DALAM PENYAMPAIAN SENI NAIVE

Wilson Pondosian

N
7440
W752
2007

Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Seni Halus)
2007



EKSPLORASI ANIMASI DALAM PENYAMPAIAN SENI *NAIVE*

WILSON PONDOSIAN

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk Ijazah Sarjana Muda dengan Kepujian
Seni Halus

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS/ LAPORAN

JUDUL: **EXPLORASI ANIMASI DALAM PENYAMPAIAN SENI *NAIVE***

SESI PENGAJIAN : **2004/ 2007**

Saya **WILSON PONDOSIAN**

Mengaku membenarkan tesis/ laporan* disimpan di Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis/ Laporan adalah hak milik Universiti Malaysia Sarawak
2. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja
3. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat pendigitan untuk membangunkan Pangkalan Data Kandungan Tempatan
4. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan tesis/ laporan ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi
5. *sila tandakan ☒

☐

SULIT

(mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan seperti termaktub di dalam AKTA RAHSIA 1972)

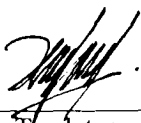
☐

TERHAD

(Mengandungi maklumat Terhad yang ditentukan oleh organisasi/badan dimana penyelidikan dijalankan)

☒

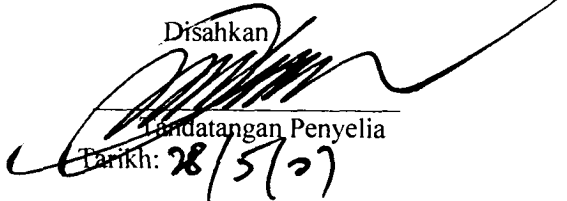
TIDAK TERHAD



Tandatangan Penulis

Tarikh: 28/5/07

Disahkan



Tandatangan Penyelia

Tarikh: 28/5/07

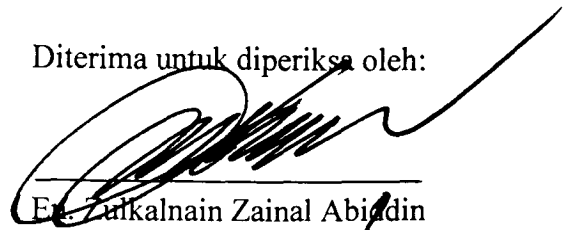
Alamat Tetap:
Kampung Lubok Kiulu
P.S 25
89257 Tamparuli
SABAH

Catatan *Tesis/ Laporan dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah, sarjana muda

*Jika Tesis/ Laporan ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/ organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis/ laporan ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD

Projek bertajuk **Eksplorasi Animasi Dalam Penyampaian Seni Naive** telah disediakan oleh **[Wilson Pondosian]** dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian **Seni Halus**.

Diterima untuk diperiksa oleh:



En. Zulkalnain Zainal Abidin

Tarikh:

28/5/07

PENGHARGAAN

Saya bersyukur kepada Tuhan yang Maha Esa kerana dengan limpah kurnianya akhirnya saya dapat menyiapkan projek tahun akhir ini yang merupakan prasyarat bagi pelajar tahun akhir untuk bergraduat. Saya mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua pensyarah program seni halus yang memberi dorongan dalam menjayakan projek tahun akhir ini, terutama sekali penyelia projek tahun akhir iaitu En. Zulkalnain Zainal Abidin, serta pensyarah-pensyarah Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif yang memberi bimbingan dan tunjuk ajar dalam menjayakan projek sepanjang pengajian. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada staf-staf akademik Universiti Malaysia Sarawak dan juruteknik yang terlibat dalam memberikan sokongan serta pendapat dalam menjayakan projek tahun akhir. Akhir sekali, saya mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua rakan-rakan Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif 2004/2007 yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam memberikan sokongan dan bantuan dalam menjayakan projek ini.

ABSTRAK

Karya yang dihasilkan ini merupakan cetusan nostalgia memori semasa zaman kanak-kanak dan dipersembahkan dalam bentuk *naive art* atau yang melihat kepada gaya lukisan kanak-kanak. Gaya lukisan kanak-kanak digunakan sebagai penyampaian dalam kajian ini bertujuan menggambarkan situasi yang dilalui oleh pengkarya semasa kanak-kanak dahulu. Kemudian dipersembahkan dalam bentuk animasi melihat kepada konteks seni halus. Dalam penghasilan karya ini juga pengkarya juga membuat satu kajian dan eksplorasi terhadap penggunaan medium elektronik untuk menghasilkan karya.

ABSTRACT

This art work is nostalgic memory during childhood and it is presented in naive art form or children drawing. The children drawing style are used as a medium to convey messages and experiences by artist. This art work are presented in video animation form in fine art context. In the process of making this art work, artist also making research and exploration about the usage of electronic medium to produce art work.

JADUAL KANDUNGAN

MUKA SURAT

PENGHARGAAN	i
ABSTRAK	ii-iii
JADUAL KANDUNGAN	iv
PENULISAN ILMIAH	1-46
BAB 1 PENGENALAN	1-27
1.1 Latar belakang kajian	2-4
1.2 Obkektif Kajian	5
1.3 Hypotesis Kajian	5-7
1.4 Kepentingan Kajian	7
1.5 Pernyataan Masalah	8
1.6 Skop Kajian	8-26
BAB 2 ANALISIS	27-42
2.1 Pengenalan	27-28
2.2 Kaedah Analisis SWOT	29-30
2.3 Kajian Persamaan Perbandingan	31-42
BAB 3 KESIMPULAN	43
PERNYATAAN KARYA	44-45
Rujukan	46
LAMPIRAN A	48
LAMPIRAN B	49
LAMPIRAN C	50
LAMPIRAN D	51-52
LAMPIRAN E	53

BAB 1

PENGENALAN

Perkembangan pesat dalam bidang sains dan teknologi khususnya dalam bidang elektronik telah menghasilkan banyak ciptaan dan rekaan dalam pelbagai bidang. Seiring dengan kemajuan ini turut menjana perkembangan dalam bidang lain seperti pendidikan, penyelidikan yang menggunakan teknologi sebagai asas utama. Pada masa yang sama kemajuan penggunaan teknologi elektronik turut mengubah pandangan masyarakat terhadap bidang lain misalnya dalam aspek berkarya. Kemajuan dalam bidang ini telah mengubah bentuk dan penyampaian karya seni yang dahulunya hanya tertumpu pada atas kanvas sebagai bahan dan medium pengucapan dalam penyampaian karya seni. Kajian dan eksplorasi seni dalam bidang elektronik telah mengubah pandangan masyarakat khususnya dalam berkarya. Istilah seni seperti seni elektronik, seni video, seni komputer, animasi membolehkan karya seni itu dipersembahkan dengan gabungan multimedia terkini.

Tujuan penyelidikan ini dipilih ialah untuk mengkaji serta melakukan eksplorasi terhadap penggunaan animasi 2-Dimensi (2D) dalam penyampaian seni berkonsepkan *naive* yang menjurus kepada lukisan kanak-kanak. Penyampaian seni dalam bentuk animasi ini membolehkan karya seni dapat disampaikan dalam bentuk animasi 2-Dimensi (2D) dengan gabungan multi media baru. Di samping itu, mengkaji lukisan kanak-kanak yang berada pada tahap prasekolah dalam lingkungan tiga hingga enam tahun. kajian dilakukan bertujuan mengenal pasti ciri-ciri unik lukisan kanak-kanak sebagai idea dalam penghasilan karya ini. Idea lukisan kanak-

kanak tersebut akan di dipindahkan kepada bentuk elektronik untuk menghasilkan sebuah karya yang menarik. Di samping itu juga, ingin memahami lebih mendalam tentang kepelbagaian meluas pandangan tentang kesesuaian penggunaan istilah seperti seni, kanak-kanak, *Naive*, animasi, elektronik, seni primitif dan psikologi kanak-kanak. Eksplorasi animasi dalam penyampaian lukisan kanak-kanak membolehkan idea dan mesej dapat disampaikan dalam bentuk yang lebih menarik.

1.1 Latar belakang kajian

Definisi Animasi

Animasi adalah satu pergerakan ilusi optik yang wujud akibat paparan imej daripada elemen statik. Dalam filem dan penghasilan video, ia merujuk kepada teknik bingkai filem dihasilkan secara bersiri. Bingkai tersebut mungkin dihasilkan dengan menggunakan komputer, teknik fotografi atau imej yang dilukis, atau pengulangan perubahan kecil terhadap sesuatu lukisan pada unit model yang sama. Lukisan tersebut disusun mengikut siri, dengan mempercepatkan susunan siri lukisan tersebut akan menghasilkan pergerakan yang dinamakan sebagai animasi.

Selalunya animasi dihasilkan untuk tujuan hiburan yang berbentuk komersial seperti filem kartun yang selalu ditayangkan dalam televisyen. Walau bagaimanapun terdapat pertumbuhan penggunaan animasi misalnya dalam pendidikan untuk menyokong penerangan dan pembelajaran. Animasi telah wujud sejak 1900 hasil dari studio Ub Iwerks, Walt Disney yang menggunakan 24 lukisan yang berbeza untuk

satu saat pergerakan. Teknik ini diterangkan dengan terperinci dalam buku *Producing Animation* oleh Ernest Pintoff (Ernest Pintoff, 1998.) Disebabkan penghasilan animasi memakan masa yang lama dan kos yang tinggi, kebanyakan animasi yang dilihat dalam siaran televisyen atau cerita dihasilkan dari studio animasi profesional. Walau bagaimanapun telah wujud pengeluaran animasi bebas akhir tahun 1910 misalnya *stop-motion animator* Ladislav Starevich di Empayar Russia, animasi yang dihasilkan melalui studio persendirian, kadang kala animasi juga dihasilkan oleh orang perseorangan. Beberapa penghasil animasi studio bebas telah melangkah ke arah industri animasi profesional. Bill Plympton ialah salah seorang penghasil animasi yang terkenal pada masa kini. Penurunan harga perisian animasi seperti *Macromedia Flash* dan pengedaran bebas saluran seperti *Newgrounds* dan *DeviantART* telah memperlihatkan potensi yang besar dalam kerja penghasilan animasi.

Dalam penghasilan karya ini, pengkarya ingin mengadaptasi semula penggunaan animasi tersebut sebagai medium penyampaian seni animasi dalam konteks seni halus. Ini bersesuaian dengan tuntutan teknologi yang menjurus kepada seni dan teknologi. Penggunaan medium terkini yang berkaitan dengan elektronik telah mengubah cara lama dalam penyampaian karya seni. Ini bermakna, penyampaian karya tidak lagi bergantung pada tradisi lama yang dianggap sudah ketinggalan zaman. Seperti yang diterangkan sebelum ini, animasi bukan sahaja digunakan dalam bentuk komersial, hiburan semata-mata malah animasi juga digunakan dalam penyampaian karya seni.

Animasi yang dibuat oleh juruanimasi profesional mempunyai papan cerita (*story board*) seperti yang dihasilkan oleh pengeluar animasi terdahulu. Walau bagaimanapun dalam konteks seni halus berbeza dari segi penyampaian cerita serta teknik pengolahan yang berbeza. Penyampaian karya seni dalam konteks animasi seni halus mempunyai tujuannya yang tertentu, animasi seni halus memerlukan pengamatan dan seolah-olah membawa penonton berfikir tentang apa yang dilihat. Di samping itu, perletakan unsur-unsur *Lyrical* dan *Didactic* yang bersesuaian dalam karya haruslah ada terutamanya untuk kanak-kanak. Penyelidikan yang dibuat menghadkan kajian terhadap kanak-kanak yang berumur di antara tiga hingga enam tahun sahaja. ini disebabkan limitasi kajian hanyalah fokus kepada mereka yang berada pada tahap prasekolah.

Menurut penulis buku *Children and the arts* Dr David J. Hargreaves (1986) menyatakan bahawa mereka yang tergolong sebagai kanak-kanak adalah mereka yang berumur di antara satu hingga sebelas tahun. Oleh yang demikian kanak-kanak yang berumur di antara tiga hingga enam tahun adalah di antara golongan kanak-kanak yang dimaksudkan dalam kajian ini.

1.2 Objektif kajian

Objektif penyelidikan ini ialah ingin mengenal pasti ciri-ciri lukisan yang ada pada kanak-kanak untuk dijadikan sebagai kajian lukisan iaitu kanak-kanak pada lingkungan tiga hingga enam tahun. Selain itu, pengkarya juga ingin mengenal pasti perkembangan visual seseorang kanak-kanak berbakat melalui lukisan awalnya yang

unik. Lukisan kanak-kanak dianggap unik kerana lukisan yang dihasilkan oleh kanak-kanak tidak terpengaruh dengan peraturan dan bebas daripada kawalan. Perbezaan di antara lukisan kanak-kanak dengan orang dewasa adalah kanak-kanak bebas menghasilkan lukisan menerusi jiwa murni mereka dan tanpa rasa takut. Manakala orang dewasa menghasilkan karya seni berdasarkan kajian serta terikat dengan peraturan, kawalan serta pengalaman daripada pengaruh budaya sekeliling.

1.3 Hipotesis kajian

Kajian ini cuba untuk menerangkan perkaitan dan perubahan umur terhadap tingkahlaku seni kanak-kanak, secara kasarnya kajian dilakukan kepada mereka yang berumur di antara tiga hingga enam tahun. Sememangnya kanak-kanak berbeza setiap kali meningkatnya umur, apa yang jelas ialah sifat-sifat kejujuran mereka dalam menyampaikan kerja seni. Majoriti pengkaji menyatakan bahawa jangka hayat tahap kanak-kanak adalah sehingga sebelas tahun sebelum mereka mencapai alam remaja di antara sebelas hingga lapan belas tahun. Ini juga dalam dekad akhir pembangunan psikologi telah disedari bahawa kebanyakan kanak-kanak mengabaikan sebahagian subjek matter mereka (Sugarmen, L. 1986). Walaupun ini diakui bahawa kanak-kanak mempunyai peluang untuk melukis dalam memperkembangkan deria astetik, untuk permulaan pengalaman ini hanyalah sampingan kepada perkembangan kurikulum. Ini dikaitkan dengan keseronokan, aktiviti bukan paksaan. Lukisan sendirinya, jarang mengajar kemahiran yang betul tetapi melukis memerlukan latihan yang betul berdasarkan elemen dan formalistik seni terutamanya diperingkat sekolah rendah. Kanak-kanak yang berada pada tahap sekolah rendah mampu menghasilkan seni

berdasarkan pemerhatian dan pengalaman mereka semasa dalam kelas. Kanak-kanak akan meniru apa yang mereka lihat dari guru seni mereka. Tidak ada seorang pun yang berasa bimbang jika kanak-kanak tidak dapat menghasilkan lukisan yang betul lebih-lebih lagi umur di bawah sebelas tahun. Kita mungkin mempunyai gerak hati idea terhadap lukisan yang baik dan mungkin mengambil perhatian apabila kanak-kanak kelihatan secara amnya berbakat. Tetapi kita tidak sepatutnya menetapkan tindakan sebagai pemulihan sekiranya kerja yang mereka hasilkan tidak seberapa baik. Pendirian kontra ini menjelaskan dengan terperinci terhadap pembacaan, penulisan dan pengiraan. Walaupun sesetengah jenis aktiviti seni mungkin ditetapkan kepada tahap umur yang berbeza sama ada formal, atau tidak formal, namun piawaian kriteria penerimaan bergantung pada peringkat umur tertentu. Oleh yang demikian pengkarya cuba mengkaji lukisan yang dihasilkan oleh kanak-kanak dengan membuat pemerhatian terhadap aktiviti mereka semasa menghasilkan karya dan pada masa yang sama pengkarya dapat memerhatikan tingkah-laku perkembangan psikologi kanak-kanak berdasarkan karya yang dihasilkan. Di samping itu, hasil daripada pemahaman terhadap pemerhatian dapat memberi gambaran awal dan seterusnya akan dijadikan sebagai idea dalam penghasilan karya seni yang berbentuk animasi.

Dalam kajian ini juga pengkaji ingin membuat eksplorasi terhadap penghasilan seni berdasarkan teknologi. Penggunaan teknologi multimedia pada masa kini merupakan satu pendekatan yang sangat berkesan untuk menyampaikan maklumat atau maksud tertentu terutamanya kepada golongan kanak-kanak. Penyampaian karya seni dalam bentuk animasi kartun memberikan tarikan kepada masyarakat serta kanak-kanak di samping pengolahan ceritanya yang menarik. Dalam

hal ini bolehlah dikatakan bahawa penggunaan teknologi dalam penghasilan seni membolehkan masyarakat memperluaskan minda mereka untuk menghasilkan pelbagai bentuk seni. Penghasilan seni berdasarkan elektronik telah menghasilkan pelbagai istilah seperti seni cahaya, video, animasi, seni laman web atau seni online, installasi, seni komputer serta beberapa bentuk seni yang menggunakan medium elektronik.

1.4 Kepentingan Kajian

- i) Merangsang minat masyarakat tentang kepentingan teknologi dan penggunaan peralatan teknologi dalam konteks seni halus.
- ii) Pemahaman tentang perkembangan psikologi kanak-kanak penting untuk mengetahui dunia sebenar kanak-kanak. Dalam hal ini, kajian terhadap psikologi kanak-kanak juga penting supaya pengkaji dapat memahami minda kanak-kanak untuk menyokong pembelajaran dan penyampaian mesej yang berkesan yang berbentuk pendidikan .
- iii) Kajian ini juga penting untuk memperkenalkan kaedah penggunaan animasi dalam menghasilkan karya seni.

1.5 Pernyataan Masalah

- i) Kajian terhadap objek harian atau benda bukan seni yang berpotensi untuk dijadikan sebuah karya seni yang menarik melalui penggunaan teknologi komputer dan teknik animasi melalui pendekatan seni elektronik.

- ii) Melihat karya animasi dalam konteks seni halus dan perbezaan di antara animasi seni halus dan animasi yang biasa dihasilkan.

1.6 Skop Kajian

Skop kajian adalah menyeluruh dan menyentuh tentang penggunaan animasi 2D sebagai sasaran kajian dalam penyampaian lukisan kanak-kanak berkonsepkan *naive art*. Mengkaji dan memahami penggunaan teknologi komputer serta nilai – nilai seni dalam penggunaan animasi seni halus. Mengkaji teori – teori asas yang harus digunakan dalam menghasilkan animasi 2 Dimensi (2D). Selain itu, Mengkaji kebaikan dan keburukan dalam penghasilan seni berasaskan animasi. Istilah *naive* merupakan sinonim terhadap karya lukisan kanak-kanak. *Naive* merupakan satu istilah yang terlalu luas pengertiannya dan tidak mempunyai penjelasan yang kukuh ini disebabkan terdapat beberapa kekeliruan sama ada istilah *naive* itu tergolong dalam bentuk aliran atau sebaliknya, walau bagaimanapun dalam istilah seni (*Art Term*) bermaksud karya seni yang dibuat oleh individu yang tidak terlatih dari segi pengetahuan seni serta nilai-nilai estetikanya kurang. Karya yang dihasilkan kelihatan seolah-olah di buat oleh kanak-kanak sebab tidak mempunyai latihan yang cukup tentang akademik yang menjurus kepada seni halus. Seni *Naive* juga dikaitkan kepada *folk art*, atau seni primitif kerana imej dan emosi adalah diluahkan secara langsung dan mudah. Primitif yang di maksudkan ialah lukisan yang sentiasa mengabaikan prinsip-prinsip dan estetika seni. Contoh yang mudah lukisan seni zaman prasejarah, lukisan-lukisan yang dijumpai di atas dinding Gua, lukisan yang disampaikan hanyalah bertujuan untuk menyampaikan makna atau maksud tertentu dalam upacara-

upacara ritual dan sebagainya. Walau bagaimanapun maksud sukar difahami disebabkan arah budaya yang berlainan tempat kecuali seseorang itu melibatkan diri dalam budaya penghasil karya itu.

Naive

"A descriptive term applied to art made by individual who were not trained as artists. Looks as if it were made by children because it pays no attention to the conventions of academic training that we associate with "Fine Art."

Naive art is related to folk art, in which images and emotions are also expressed very directly and simply. Their meanings, however, can be elusive unless you are filled in on the culture from which they come. In many instance this is not a simple matter; some naive art is made by people whose realities are narrowly defined, such as patients in mental hospitals, whose art is some times to referred to as "Art Brut." In this general category falls art known by other names, such as "outsider," "tramp," or "prison" art (Philip Yenawine, 1995).

Seperti yang di terangkan dalam perenggan sebelum ini, istilah *Naive art* memberi makna dalam bahawa seni terlalu luas pengertiannya. Ia merujuk kepada beberapa segmen yang boleh dikategorikan sebagai *naive* misalnya lukisan kanak-kanak juga merupakan salah satu daripada konsep *naive*. Walau bagaimanapun golongan dewasa juga boleh menghasilkan lukisan berkonsepkan *naive* tersebut berdasarkan ilham mereka. Kadang-kadang *naive* boleh anggap sebagai ekspresionisme, ini kerana lukisan yang disampaikan hanyalah luahan ekspresi semata-mata yang lebih berbentuk simbol dan kurang nilai astetikanya. *Naive*

merupakan satu konsep yang tidak mempunyai aliran yang tertentu mungkin boleh dikategorikan dengan mana-mana aliran teori seni lain seperti *impresionisme*, *post-impresionisme*, *Cubisme*, *Abstractionisme*, *Dadaisme*, *Surrealisme*, *fauvisme* dan sebagainya. Oleh yang demikian jelas bahawa seperti yang diterangkan oleh Anatole Jakovsky:

“ If we want to approach the subject of naive painting with any degree of honesty, then we shall have to concede that nothing of what we know about the genesis of art in terms of the origins of an artistic movement can be likened to the adventure of naive painting. For this reason, the present and rather recent popularity of naive painting appears to puzzle and confuse people, dividing the worked into supporters and detractors.

Very little of what has been written on the subject makes sense; in fact, quite the reverse. Ill-judge comparisons of naive painting with drawings done by children or the mentally ill, with cave drawings, negro art votive picture, in short, with most forms of folk art, only contribute towards sustaining this confusion.”

Dalam kamus Dewan *naive* memberi maksud terlalu lurus atau pemikiran yang terlalu lurus. Manakala dalam pengertian seni merujuk kepada seni primitif, seni dalam primitif moden. Konsep *naive* telah diterima sebagai kelaziman untuk mengkehendaki banyak kesesuaian definisi. Pada masa kini, banyak artis dan hasil kerja mereka dari pelbagai tempat dan budaya, berbagai-bagai topik, gaya, morfologi diambil bersama di bawa nama *naive*. Di negara barat menganggap konsep *naive* merupakan hasil kerja artis yang hanya sampai pada tahap amatir, mereka adalah

golongan yang tidak mencapai tahap pendidikan dan latihan yang sistematis dalam sekolah seni maupun dalam bidang akademik. Walau bagaimanapun terdapat juga karyawan profesional yang menghasilkan karya *naive*.

Seperti yang diketahui bahwa *naive art* bukan sahaja dihasilkan oleh orang biasa malah golongan artis profesional seperti Keith Haring juga menghasilkan karya seni yang berbentuk lukisan *naive*. Jika dilihat pada karya yang beliau hasilkan pada tahun sekitar 1970 hingga 1980 menampakkan bahawa beliau mengambil gaya lukisan kanak-kanak sebagai cara beliau menyampaikan karya seni. Keith Haring banyak menggunakan imej kartun seperti yang ditunjukkan dalam (fig.1) di samping itu, beliau juga menyampaikan karya seni dalam bentuk arca dengan menggunakan imej kanak-kanak sebagai *subjek matter*.

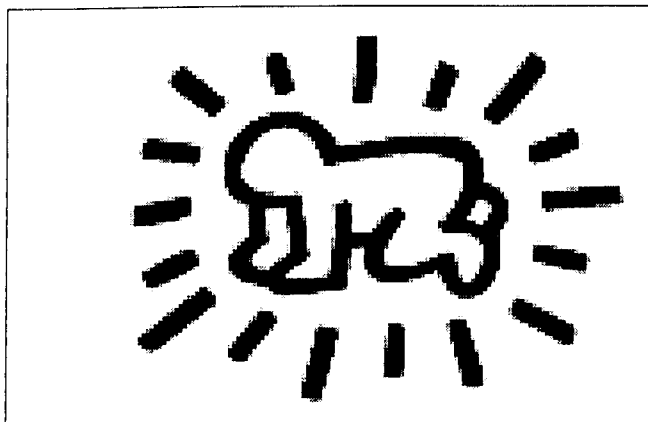


fig. 1

Keith Haring

Radiant Baby

Dalam hal ini, istilah *naive* bukan sahaja menerangkan bahawa karyawan yang menggunakan cara penyampaian lukisan yang berbentuk kanak-kanak tidak semestinya mereka yang tidak mempunyai pendidikan akademik. Keith Haring

menamatkan pengajian di *The Ivy School of Professional Art, fine art school in Pittsburgh, the School of Visual Arts* sebelum melibatkan diri sepenuhnya dalam bidang pengkarya. Keith Haring berkarya berdasarkan aliran *Pop Art* seperti yang dipopularkan oleh karyawan terkenal sebelum ini iaitu Andy Warhol dengan penggunaan imej-imej yang popular dan menjadi ikon kepada masyarakat. Penyampaian karya seni terpulang kepada pengkarya atau artis bergantung pada tema dan cara penyampaian pengkarya tersebut. Karya yang dihasilkan oleh Keith Haring, cara penyampaian karya dipersembahkan dalam bentuk kartun iaitu lukisan yang dilukis secara bersahaja tanpa menggunakan banyak warna. Ini bertujuan untuk meminimumkan penggunaan karya beliau. Seperti yang ditunjukkan dalam gambar beliau menggunakan ikon bayi kanak-kanak yang bercahaya untuk menyampaikan maksud bahawa bayi yang baru lahir adalah cahaya bagi kedua-dua pasangan manusia. Beliau hanya menggunakan satu warna (*monochrome*) untuk menghasilkan kebanyakan karya. Kewujudan beberapa aliran seni terdahulu memberi kebebasan kepada pengkarya untuk menyampaikan karya dan tidak lagi terkongkong kepada elemen formalistik yang sepatutnya ada dalam setiap karya seni. Oleh sebab itu, pemilihan tema, bentuk dan kaedah penyampaian karya seni yang kita lihat sekarang adalah lebih fleksibel dan lebih menarik lagi wujudnya istilah seni yang baru seperti seni kontemporari yang memberikan kebebasan sepenuhnya kepada pengkarya.

Dalam kajian ini, pengkarya cuba menggunakan istilah *naive* sebagai sandaran untuk menyampaikan karya seni. Pengkarya cuba menyampaikan mesej dan isu dalam karya dengan menggunakan gaya lukisan *naive*. Dalam memperkatakan karya seni ini, tidak bermakna pengkarya hanya melukis dan mempersembahkan hasil karya tersebut

ke atas kanvas. Seperti yang diterangkan dalam awal perenggan latar belakang kajian ini menyentuh tentang penggunaan teknologi seperti medium elektronik, dan teknologi yang berkaitan. Penggunaan medium komputer juga digunakan oleh pengkarya dalam menyampaikan karya seni. Gaya *naive* yang menjurus kepada lukisan kanak-kanak digunakan dalam penghasilan karya dan dipersembahkan dalam bentuk animasi untuk menerangkan maksud atau konsep dalam karya tersebut.

Dalam menyempurnakan kajian ini pengkarya juga merujuk kepada beberapa pengkarya tanahair yang menggunakan gaya *naive* iaitu boleh dilihat berdasarkan kepada beberapa aliran-aliran baru dalam sejarah seni tampak moden Malaysia. Sejak Malaysia mencapai kemerdekaan telah bermulanya perkembangan seni tampak Malaysia dengan kewujudan beberapa orang pelukis era seni moden Malaysia. Antara pelukis awal yang menghasilkan karya yang berbentuk *naive* dapat dilihat melalui beberapa orang pengkarya Malaysia seperti Dzulkifli Buyung dengan karya berjudul 'Bot Kertas' yang dihasilkan pada tahun 1965, Khoo Sui Hoe dengan karya beliau bertajuk '*Girl Holding Flower*,' yang dihasilkan pada tahun 1964, Cheong Soo Pieng '*Tropical Life*,' 1959, Cheong Laitong '*Persuasion*,' 1957, Abdul Latif Mohidin '*Memory of the North*,' 1965 (Rujuk Lampiran E). Cara mereka berkarya adalah berdasarkan konsep *naive art*. Lukisan yang mereka hasilkan tersebut seolah-olah dilukis atau dihasilkan oleh kanak-kanak tetapi sebaliknya lukisan tersebut dihasilkan oleh artis itu sendiri.

Mungkin timbul pertanyaan mengapa pengkarya-pengkarya seperti Cheong Soo Pieng, Khoo Sui Hoe, Cheong Laitong, Dzulkifli Buyung, AbdulLatif Mohidin menggunakan teknik *naive* ini. Antara sebabnya ialah latar belakang artis yang

berbeza serta aliran yang digunakan adalah tidak sama. Jika kita melihat lukisan yang dihasilkan oleh Cheong Laitong yang bertajuk *Persuasion 1957* karya yang beliau hasilkan sebenarnya ekspresi diri terhadap persekitaran pada masa itu, penggunaan warna yang harmoni dan terang merupakan satu bentuk pengaruh gaya lukisan ekspresionisme. Di samping itu, bersesuaian dengan keadaan pada masa itu negara Malaysia baru sahaja mencapai kemerdekaan di mana negara ini baru sahaja ditinggalkan oleh penjajah barat maka beliau menggambarkan keadaan masyarakat dalam keadaan harmoni, tenang, bebas dan merdeka. Begitu juga dengan artis lain seperti Dzulkifli Buyung seperti yang disebutkan dalam perenggan selepas ini dalam (fig .2) menggambarkan nostalgia yang dilalui semasa zaman kanak-kanak yang gemar membakar semut. Pemilihan subjek matter dan gaya melukis juga menggunakan gaya kanak-kanak.



fig. 2

Dzulkifli Buyung

Membakar semut 1967

Manakala artis terkini yang menjalankan kajian eksperimental terhadap lukisan kanak-kanak ialah Prof. Dr Abdul Shukor Hashim dan Encik Badrul Isa dari Jabatan Seni Lukis dan Seni Reka, Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Mara, Shah Alam. Seni catan yang bertajuk "*A Case Study of An Artist Early Childhood Drawing As Inspiration to Adult Art*" merupakan hasil karya yang berbentuk *naïve art* iaitu karya yang jika dilihat pada catan yang dihasilkan ianya menunjukan seolah-olah

si pengkarya tiada pengalaman, berfikiran tidak matang dan kurang kemahiran dalam penghasilan karya seni, serta karya yang dihasilkan tidak mempunyai nilai-nilai estetika dan maksud serta tujuan tertentu. Oleh itu ianya boleh dikategorikan sebagai hasil kerja kanak-kanak. Walau bagaimanapun karya yang beliau hasilkan merupakan hasil seni catan semata-mata. Penggunaan teknologi seperti animasi tidak diaplikasikan dalam karya tersebut.

Berikut merupakan (fig. 3) lukisan yang dihasilkan merupakan hasil daripada pengadaptasian semula karya lukisan kanak-kanak. Tujuan sebenarnya beliau melakukan kajian terhadap lukisan kanak-kanak adalah untuk mengkaji penggunaan ruang pada atas kanvas serta mengkaji perkembangan visual kanak-kanak yang berbakat. Abdul Shukor Hashim cuba mengkaji penggunaan ruang dalam peletakan objek subjek matter yang dihasilkan oleh kanak-kanak. Dan pada masa yang sama, beliau juga cuba memahami aktiviti dalam perkembangan psikologi seorang kanak-kanak melihat kepada ciri-ciri astetika dan artistik (*aesthetic and artistic development*) seorang kanak-kanak. Kanak-kanak pada umur tiga tahun cuba menyampaikan pengalaman seni mereka kepada ibu bapa dengan melukis kembali apa yang mereka lihat dalam kelas. Begitu juga dengan kajian yang dijalankan oleh Abdul Shukor Hashim beliau mengkaji perkembangan aktiviti seni seorang kanak-kanak dengan cara memerhatikan tingkah laku seorang kanak-kanak semasa melukis. Walau bagaimanapun karya yang beliau hasilkan bukanlah dijadikan sebagai idea dalam menyempurnakan penulisan ini cuma pengkarya hanya mengetahui sejarah lukisan dan artis menghasilkan karya yang berbentuk *naïve* yang terdapat di Malaysia.



fig. 3

Abdul Shukor Hashim

A Case Study of An Artist Early Childhood Drawing As Inspiration to Adult Art

Sememangnya karya yang dihasilkan oleh Prof. Abdul Shukor Hashim merupakan sebuah karya yang berbeza dari karyawan *naive* yang lain. Ini kerana, beliau mengadaptasikan lukisan yang dihasilkan oleh kanak-kanak tersebut sebagai karya seni beliau. Pada pendapat pengkarya cara sebegini adalah salah sekiranya tidak mempunyai alasan yang kukuh, lukisan kanak-kanak yang dihasilkan bukannya hasil karya pengkaji malah kanak-kanak itu sendiri diangkat sebagai karya beliau. Ini kerana, dari segi logiknya karya yang dihasilkan tersebut bukannya milik pengkarya sebaliknya milik kanak-kanak itu sendiri.

Dalam kajian yang dijalankan pengkarya menggunakan diri sendiri sebagai kanak-kanak dalam menyempurnakan karya, dan bukannya hasil lukisan kanak-kanak itu yang dijadikan sebagai karya seni. Kajian yang dijalankan terhadap golongan kanak-kanak dilakukan bertujuan untuk memahami ciri-ciri seni kanak-kanak melihat kepada penggunaan ruang, bentuk, garisan dan perkembangan psikologi seni kanak-kanak. Perkembangan psikologi yang dimaksudkan di sini ialah menjurus kepada perkembangan produktiviti kreatif seorang kanak-kanak. Ini dapat dilihat melalui, teknik pengolahan warna dan penyampaian makna seni yang cuba disampaikan oleh